Luxemburg lfr. 399 • Belgien bfr. 420 • Holland hfl. 23,50 • Italien Lit. 15.000 • Österreich öS 145 • Schweiz sFr. 19,80

Das C64-Magazin auf Diskette

NEU

GOLDEN DISK 64

Ausgabe 1/94

unverbindliche Preisempfehlung
DM 19.80

TURRICAN II

Anleitung auf den Innenseiten!

Umschlag bitte an der linken Seite auftrennen!

Mehr Infos und Screenshots siehe Rückseite!

TURRICAN 2

LADEANWEISUNGEN

AMIGA
Um der Gefahr von Computer-Viren vorzubeugen, schalten Sie bitte zunächst den Amiga aus und nach einigen Sekunden wieder ein. Amiga-1000-Besitzer müssen nun die Kickstart-Diskette einlegen. Wenn das Symbol für die Workbench-Diskette erscheint, schieben Sie die Spieldiskette in Laufwerk DF0. Das Programm startet dann automatisch.

ATARI ST
Schalten Sie den Computer aus und legen Sie die Diskette in Laufwerk A. Sobald Sie den Computer wieder einschalten, wird das Spiel automatisch geladen und gestartet.

C 64 DISKETTE
Legen Sie bitte die Spieldiskette in das Diskettenlaufwerk, tippen Sie LOAD":*",8;1 über die Tastatur ein und bestätigen Sie die Anweisung mit einem Druck auf die RETURN-Taste. Das Programm startet dann automatisch. Folgen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen. Seite 1 der Disk darf nicht schreibgeschützt sein, da der Highscore sonst nicht abgespeichert werden kann.

C 64 KASSETTE
Legen Sie die zurückgespulte Spielkassette in die Datasette. Drücken Sie nun gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP. Anschließend betätigen Sie die PLAY-Taste der Datasette. Das Programm startet automatisch. Folgen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen.

AMSTRAD DISKETTE
Legen Sie die Diskette so ins Laufwerk, daß Seite A nach oben zeigt. Geben Sie dann RUN"DISK ein und drücken RETURN. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

AMSTRAD KASSETTE
Besitzer eines CPC 664, 6128 oder 464 mit Diskettenlaufwerk müssen I TAPE eingeben und RETURN drücken. Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Datenrecorder, wobei Seite A nach oben weisen sollte. Drücken Sie die Tasten CONTROL und ENTER gleichzeitig und betätigen dann die PLAY-Taste an dem Datenrecorder. Das Spiel wird dann automatisch geladen und gestartet. Folgen Sie bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm.

SPECTRUM DISKETTE
Schalten Sie zunächst den Computer aus und dann wieder ein. Legen Sie die Diskette ins Laufwerk, wobei Seite A nach oben weisen sollte. Wählen Sie nun den Menüpunkt LOADER aus und drücken Sie ENTER. Das Spiel wird nun automatisch geladen und gestartet.

SPECTRUM KASSETTE 128K:
Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Datenrecorder. Drücken Sie die ENTER-Taste und drücken Sie PLAY nach Einlegen von Seite A. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

SPECTRUM 48K:
Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Datenrecorder, wobei Seite A nach oben weisen sollte. Geben Sie nun LOAD"" ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Das Spiel wird jetzt automatisch geladen und gestartet. Folgen Sie bitte den Bildschirmanweisungen.

DIE STEUERUNG DES SPIELES

Allgemeine Hinweise: Das Spiel wird mit Joystick und Tastatur gespielt. Besitzen Sie einen Amiga, so können Sie auch einen Joystick mit zwei voneinander unabhängigen Feuerknöpfen benutzen (Zu empfehlen sind hier die Joysticks für das Sega Master System und das Sega Mega Drive). Der zweite Feuerknopf ersetzt alle Funktionen der Space-Taste, man muß also während des Spiels NIE zur Tastatur greifen. Die Bedienung wird in den folgenden Erläuterungen extra erwähnt.
Joystick nach oben: Spieler springt. Ist er in der Kreiselgestalt, so wird er in seine normale Form zurückverwandelt.
Joystick nach unten: Spieler duckt sich, um z.B. Gegnern auszuweichen.
Joystick nach unten und Leertaste drücken: (Bei Amiga auch: Joystick unten und zweiten Feuerknopf drücken) Der Spieler kann so in einen Kreisel verwandelt werden. In diesem Zustand ist der Spieler unverwundbar und kann seine Gegner durch bloße Berührung vernichten. Der Kreisel rollt automatisch und kann mit dem Joystick nur nach links oder rechts gelenkt werden. In dieser Gestalt ist es möglich, auch enge Gänge zu passieren. Turrican hat inzwischen die Fähigkeit erlangt, sich jederzeit und beliebig oft in den Kreisel zu verwandeln - allerdings kann er in dieser Gestalt nur noch Minen legen.
Joystick nach links/rechts: Spieler läuft nach links/rechts.
Feuerknopf halten: So kann der Spieler einen Rundumschuß (Surround) aktivieren und auch lenken (solange der Knopf gedrückt bleibt), indem er den Joystick nach links (Schüsse drehen sich gegen Uhrzeigersinn) oder nach rechts (Schüsse drehen sich im Uhrzeigersinn) bewegt. Der Rundumschuß kann verschiedene Reichweiten haben. Zu Beginn des Spieles reicht er über die halbe Bildschirmbreite. Durch Einsammeln von Extrasymbolen kann er bis auf die gesamte Bildschirmbreite verlängert werden.
Feuerknopf kurz drücken: Spieler schießt.

DIE WAFFEN

Der Streuschuß hat keine besonders durchschlagende Wirkung gegen einzelne große Gegner, ist aber sehr wirkungsvoll im Kampf gegen kleinere Objekte. Man kann ihn zweimal aufrüsten, d.h., daß maximal 5 Schüsse mit einer Salve abgefeuert werden. Es kann sich immer nur ein Laser auf dem Bildschirm befinden. Dieser Nachteil wird aber durch eine extrem hohe Durchschlagskraft völlig ausgeglichen. Der Laser ist in 5 Stufen aufzurüsten. Im Gegensatz zu Turrican I wird er nicht länger, sondern höher und ist somit bedeutend effektiver.
Der Abprall-Schuß Wenn Sie sich in Höhlen oder allgemein in unwegsamen Passagen aufhalten, wird Ihnen der Abprall-Schuß helfen. Ab der zweiten Aufrüststufe zerplatzt die große Kugel (die übrigens auch recht wirksam ist) in mehrere kleine, die dann von den Wänden abprallen. Dieser Schuß hat drei Stufen, in der dritten ist der Abprall-Effekt am stärksten.
Die Energielinie (Leertaste drücken: Bei Amiga auch Feuerknopf 2, bei Amstrad RETURN)So kann der Spieler zwei Energielinien aktivieren, die sich in voller Bildschirmhöhe nach links und rechts ausbreiten. Alle erreichbaren Gegner werden vernichtet. Sollte aber ein Hindernis im Weg stehen, wird die Linie aufgehalten.
Die Superwaffe: Feuerknopf und Leertaste (oder Feuerknopf 2) gleichzeitig drücken - die Super-Waffe wird aktiviert. Einmal pro Leben hat Turrican die Möglichkeit, alle Waffensysteme auf einmal zu aktivieren. Meist hat dies die totale Zerstörung aller Gegner im Bild zur Folge. Das leuchtende Diodenfenster ganz links in der Anzeige bedeutet, daß die Superwaffe noch zur Verfügung steht.
Der Pausenmodus (CTRL / P (Amiga/ST): Hiermit wird der Pausenmodus eingeschaltet.Das Spiel kann unbegrenzt angehalten werden. Nach Druck auf den Feuerknopf kann weitergespielt werden.
Das Ende (ESC (Amiga/ST)): Mit dieser Taste brechen Sie das Spiel ab und gelangen in den Vorspann zurück.

DIE SYMBOLE

Während seiner Mission trifft der Spieler immer wieder auf unterschiedliche Symbole, die nützliche Funktionen haben. Alle Symbole sammeln Sie durch Berühren ein und aktivieren sie damit auch automatisch. Hier eine Auflistung der Symbole:
DIE KAPSEL Diese Kapsel sollten Sie abschießen; in ihr ist ein Extrasymbol versteckt.
Rot (MULTIPLE) schaltet den Streuschuß ein; falls schon aktiviert, wird er erweitert.
Grün (LASER) schaltet den Laser ein; falls schon aktiviert, wird er erweitert.
Lila (BOUNCE) schaltet den Abprallschuß ein; falls schon aktiviert, wird er erweitert.
Blau (SURROUND) verlängert den Rundumschuß.
Hellblau (SHIELD) aktiviert den Schutzschild. Dieser verleiht dem Spieler für kurze Zeit Unverwundbarkeit. Gegner können während dieser Zeit durch Berührung vernichtet werden.
Gelbes 'P' (POWER-UP) Energie wird auf Maximum geladen.
Weißes 'L' (POWER-LINIE) der Spieler erhält eine Energielinie.
Graues '1 UP' (ONE-UP) der Spieler erhält ein Extraleben.
Gelb (SMARTBOMB) Bei Berührung des Symbols werden alle kleineren Gegner auf dem Bildschirm vernichtet.
Diamanten: hat der Spieler 100 davon eingesammelt, bekommt er ein 'CONTINUE', d.h. die Möglichkeit, noch einen Versuch am Anfang des Levels, in dem er gestorben ist, zu starten. Die maximale Zahl an Continues ist 5 (Im Spiel sind also nicht mehr als 599 Diamanten versteckt). Die kleinen Dioden neben der Superwaffen-Anzeige zeigen die Zahl der Continues, die schon gesammelt wurden (Amiga/ST).
WICHTIG: Im Gegensatz zu Turrican I hat man nicht von vornherein 3 Continues. Dem Spieler stehen zu Beginn des Spieles 3 Leben zur Verfügung. Verlieren kann er diese auf drei Arten:
1 . Die Zeit, die in der Anzeigeleiste eingeblendet ist, läuft aus. Auf dem Bildschirm erscheint die Meldung TIME OUT.
2. Der Spieler hat seine gesamte Energie verloren. Ein Energieverlust tritt immer dann auf, wenn der Spieler Gegner berührt oder von Schüssen getroffen wird.

3. Der Spieler stürzt in einen Abgrund. Grundsätzlich wird bei Verlust eines Lebens die Anzahl der Energielinien wieder auf drei eingestellt. Rundumschuß, Streuschuß, Abprall-Schuß und Laser werden, sofern sie sich nicht auf Minimalleistung befinden, zurückgestuft.

DAS ANZEIGENFELD

Auf dem Anzeigefeld kann der Spieler folgende Informationen ablesen
(von links nach rechts):
- Anzahl der Leben (Bei Amiga in der linken oberen Bildschirmecke)
- Anzahl der CONTINUES (Bei Amiga/ST Diodenanzeige)
- Diodenanzeige Superwaffe noch verfügbar (über Anzahl der Leben)
- verbleibende Zeit
- Anzahl der Diamanten
- Anzahl der Energielinien
- Punktzahl (Bei Amiga in der rechten oberen Bildschirmecke)
- Lebensenergie des Spielers (über der Punktzahl). Wurde eine besonders hohe Punktzahl erreicht, so ist ein Eintrag in die Highscore-Liste möglich. Nach Eingabe des Namens muß die RETURN-Taste betätigt werden. (NUR C64: Es erscheint nun ein Menü. Wird hier der Knopf am Joystick betätigt, so erscheint wieder das Hauptmenü. Bei Drücken der Taste 5 erscheint die Aufforderung, Seite 1 der Disk einzulegen. Mit der Taste RUN/STOP kommt man wieder ins Menü zurück. Durch Drücken des Knopfes am Joystick dagegen wird die neue Bestenliste abgespeichert.)

TIPS & TRICKS

- Setzen Sie die drei unterschiedlichen Waffensysteme gezielt ein. überlegen Sie sich, ob scheinbar schwere Stellen nicht mit einem anderen Waffensystem leichter zu meistern sind.
- Benutzen Sie den Kreisel: Turrican hat nicht umsonst die Fähigkeit, sich beliebig oft in den Kreisel zu verwandeln. Denken Sie daran: Als Kreisel sind Sie unverwundbar und können mit Ihren Minen auch feste Hindernisse sprengen.
- Sammeln Sie so viele Leben und Continues wie möglich, denn wenn Sie das Spiel schaffen, bekommen Sie für alles noch einmal Punkte.
- Verzweifeln Sie nicht, wenn Sie nicht weiter wissen - mit kleinen Tricks kommt man an jeder Stelle weiter.
- Wer suchet, der findet. Laufen Sie einen Level nicht nur auf dem direkten Weg ab, sondern suchen Sie überall nach versteckten Extras, es lohnt sich bestimmt.

Sollten beim Laden Probleme auftreten,...
dann testen Sie bitte die Diskette zuerst auf einem anderen C64. Sollte die Diskette dennoch nicht funktionieren, einfach Garantieschein ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und absenden.
Sie erhalten schnellstmöglich Ersatz.

NEU GOLDEN DISK 64

IMPRESSUM

VERLAG
Computec Verlag GmbH & Co. KG, Innere Cramer-Klett Str.6, 90 403 Nürnberg, Telefon 0911/45 74 00

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth

Leitender Redakteur:
Walter Konrad

Layout:
Stefanie Geltenpoth, Mechthild Faatz

Produktionsleitung:
Matthias Kolb

Kopieren oder gewerbliche Nutzung nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung durch den Verlag zulässig. Lizenziert von SOFTGOLD Computerspiele GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Copyright: Rainbow Arts.

Schon mal vormerken:
am **25.02.**
erscheint die nächste Ausgabe

Kennen Sie die schon?
Starke Spiele und hilfreiche Anwenderprogramme für den C64. Dazu bietet **Magic Disk 64** noch jede Menge Tips & Tricks, Kurse, Tests der neuesten Anwendersoftware, Infos, News, und, und, und...
Für nur DM 9,80!
Jeden Monat NEU im gut sortierten Zeitschriftenhandel!

MAGIC DISK 64

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und abschicken an:
Computec Verlag GmbH & Co.KG, REKLAMATION, Postfach, 90 327 Nürnberg.
Sie erhalten schnellstmöglich Ersatz!

GARANTIESCHEIN

Ausgabe Golden Disk 01/94

Adresse:

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

FEHLERBESCHREIBUNG:

TURRICAN II

Du glaubst also, Du weißt alles über die versteckten Extras, alles über die Superwaffen, wie z. B. den Flammenwerfer, Du weißt, wie TURRICAN aussieht und sich bewegt, Du kennst die riesigen Labyrinthe, die fünf verschiedenen Welten auf über 1500 Screens - das glaubst Du...

DOCH DAS WAR NUR DER ANFANG!

Turrican 2 - Die Originalversion!